

TEQPONG LEGFONTOSABB SZABÁLYOK

A MÉRKŐZÉS MENETE:

- Q Egy szett 12 nyert pontig tart.
- Q Egy teqpong mérkőzés 2 vagy több nyert szettig tart versenytípustól függően.
- Q Ha a szerváló fél nem szerez pontot 20 másodpercen belül, akkor a pontot automatikusan az ellenfél kapja.

ADOGATÁS:

- Q Az adogató játékosnak 1 lehetősége van a sikeres szervára.
- Q Az adogató játékosnak 5 másodperce van elvégezni a szervát.
- Q Minden szervát a szervavonal mögül kell elvégezni, a szervát egyszer tenyeressel utána pedig fonákkal kell végrehajtani, először tenyeres adogatással kell kezdeni. A szerva sorrendje: tenyeres, fonák, tenyeres, fonák.
- Q Adogatás során a játékos mindkét lábának érintenie kell a talajt és nem léphet rá a szervavonalra, ellenkező esetben elvesztett pontnak minősül.
- Q A szerva során a labda csak az ellenfél térfelén pattanhat.
- Q Szervánál a labdát kötelező felfelé irányulva dobni és a labda elütésének pillanatában a kéz/ütőmozdulat is csak felfelé irányuló lehet.
- Q Minden negyedik érvényes labdamenet után szervacsere van.
- Q Amennyiben adogatás során a labda a háló érintése után pattan az ellenfél térfelére, az hibás szervának minősül és a pontot az ellenfél kapja.
- Q A fogadó játékos az adogatást bárholonnan fogadhatja, párosnál a másik játékos is oda helyezkedik, ahova akar.
- Q A szerva során a szerváló felet tilos zavarni.

ÁLTALÁNOS:

- Q A játékosoknak/csapatoknak joguk van kikérni a „duplapont” megszerzésének lehetőségét, de csak abban az esetben, ha a kikérő fél az adott szettben még nem ért el 10 pontot.
- Q Az adott meccsen kikérhető „duplapontok” száma az adott versenykiírástól függ.
- Q A „duplapont” egy lehetőség arra, hogy az adott labdamenetben egy helyett két pontot szerezzen a játékos vagy a csapat.
- Q A „duplapont” csak annak a félnek jár, aki kikérte a „duplapont” megszerzésének a lehetőségét és szabályosan pontot szerzett.
- Q A „duplapontot” mindkét fél akár egyszerre is kikérheti.
- Q A „duplapont” kikéréséhez a kérvényező félnek az ütőt a Teq asztalra kell helyeznie és tájékoztatnia kell a bírót a szándékáról.
- Q Amennyiben a labda a hálóról visszapattan, a levegőben még egyszer megjátszható.
- Q Párosnál a hálóról visszapattanó labdát mindkét játékos visszaütheti.
- Q A hálóról visszapattanó labda csak egyszer játszható meg. A labda a háló bármely részéről visszapattanhat.
- Q A labdát közvetlenül a Teq asztalon való pattanás után kell visszajuttatni az ellenfél térfelére. Ha többet pattan a labda egy térfélen mint 1, az érvénytelen.
- Q Párosban a fogadó csapat játékosainak négy lejátszott pontonként kell fogadniuk az adogatást, és a labdamenet során felváltva kell megjátszaniuk a labdát.

- Q A játék során a Teq asztalt érinteni tilos.
- Q Minden szett után a játékosok ütőt és térfelet cserélnek.
- Q A csusza érvényes, a sideball érvénytelen.
- Q A döntő szett-eket két ponttal kell nyerni, ebben az esetben 12-12 után a szerváló felek egyesével cserélnek adogatást.
- Q A döntő szett-ben a feleknek minden elért 6. pontnál térfelet kell cserélniük.
- Q Minden szett között kötelező 90 másodperc szünet van.
- Q Mindkét félnek lehetősége van időt kérnie 1 alkalommal a meccs során. Az időkérés 60 másodperces és az időkérés során mindkét fél szabadon rendelkezik az idejével.
- Q Mindkét félnek lehetősége van 1 alkalommal 3 perces ápolási időt kérnie a meccs során. Csak a szettek között lehet ápolási időt kérni.

A mérkőzést a Fair Play szigorú szabályainak keretein belül kell játszani.

A HIVATALOS TEQPONG PÁLYARAJZ:

